

Kirchner, Constanze/ Kirschenmann, Johannes: Vielfältige Verwandlungen. Kommentierte Unterrichtsanregungen. In: Kunst+Unterricht 194/1995, S. 22 - 34

Vielfältige Verwandlungen

Constanze Kirchner, Oestrich-Winkel/Johannes Kirschenmann, Bad Homburg

Verwandlungen spielen in der Bildenden Kunst in vielfacher Hinsicht eine bedeutende Rolle: Bilder illustrieren die Verwandlungen in der Sagen- und Märchenwelt, klassische Sujets sind dem Stilwandel unterworfen, und im verfremdeten Zitat oder im Nachbild wandeln Künstlerinnen und Künstler populäre Motive. In der Malerei oder mit plastischem Material bis hin zum Computer als Werkzeug können Themen und Formen verwandelt werden. Objekte und Bilder der Kunst zeigen fixierte Ausschnitte aus Verwandlungsprozessen (Abb. 16/17). Wird mit einer lebendig vorgetragenen Geschichte der narrative Kontext ergänzt, über das Schicksal des verwandelten Jägers Aktaion oder vom hart geprüften Antonius (Abb. 18) berichtet, sind wir mit den Schülerinnen und Schülern inmitten spannender Kunst-Geschichten.

Das Material zielt auf die *Primarstufe*. Die Bilder und Impulse wurden auch in den nachfolgenden Schulstufen erprobt. Dabei treten für die höheren Altersgruppen noch stärker fachwissenschaftliche Bezüge bei den einzelnen Abbildungen hinzu.

Symbolisch-anschauliches Denken, das sich besonders im Träumen, Phantasieren und Spielen niederschlägt, ist eine Erkenntnisform, die im Grundschulalter gegenüber abstrakt-operationalen Denkprozessen dominiert. Das präsentative Erfassen des Wirklichen muß als gleichwertiger Denkvorgang weiterentwickelt und gefördert werden. Das Ziel des Kunstunterrichts reicht noch weiter: Es ist die Anregung der Phantasietätigkeit, die auf reflektierender Umbildung beruht und diese zugleich fördert. «Damit im Unterricht umgebildet werden kann, müssen Erfahrungen und Erinnerungen heraufgerufen werden können, müssen aber auch Angebote gemacht werden, Objekte, Bilder vorhanden sein, erzeugt werden, aktiviert werden» (Otto 1990, S. 38). Solche Angebote stellt das Material vor, und die Anregungen zur ästhetischen Praxis zielen auf ein Lösen der Einbildungskraft von der Reproduktion: ein Weiter-Phantasieren.

Die Einbildungskraft stützen

Verwandlungen im weitesten Sinn sind wesentliches Element kindlichen Spiels. Ein Tisch, mit Decken verhängt, wird zur Räuberhöhle. Steine, Holzklötzchen oder andere Gegenstände symbolisieren Autos, Schiffe und vieles mehr. Die Kinder entwickeln eine eigene Welt der Phantasie.

Dieses Phantasieren kann im Entwicklungsprozeß nicht hoch genug geschätzt werden. «Das Kind braucht in Symbolform gekleidete Anregungen, wie es mit diesen Fragen und sicher zur Reife heranwachsen kann» (Bettelheim, S. 14). Im Spiel, der Nachahmung und Identifikation mit unterschiedlichen Lebensentwürfen, der han-

delnden Auseinandersetzung und Aneignung von Welt, werden Emotionen, Ängste und seelische Konflikte ausgelebt und bearbeitet. So finden sich auch Angebote, die von gruseligen oder merkwürdigen Geschichten sowie obskuren Welten handeln. Damit soll das Potential der kindlichen Phantasie gestärkt werden, um jenen, meist massenmedialen Kräften entgegenzuwirken, die die Einbildungskraft und Fähigkeit zur Umbildung schwächen. Hier soll der Materialteil unterstützen: Verwandlungsprozesse in Geschichten, Märchen und Sagen werden aufgegriffen (Abb. 2–4, 6, 16, 17). Es werden Verwandlungen im Traum und in der Phantasie, vergegenständlicht vor allem in den Arbeiten von René Magritte (Abb. 7–12) und Max Ernst (Abb. 1 und 18), gezeigt und mit sowohl spielerischen als auch gestalterischen Anregungen verknüpft. In der ästhetischen Praxis wird konkret formbares Material verwandelt: beim plastischen Arbeiten (Abb. 6), in Anwendung der Frottage-technik (Abb. 5) oder aleatorischen Verfahren (Abb. 18).

In jeder Schulstufe bietet sich fächerübergreifendes Arbeiten an. Das Material motiviert nicht nur zum Geschichten Schreiben im Deutschunterricht, auch Leseanregungen werden gegeben. Zahlreiche Märchen bedienen sich des Themas Verwandlung: Menschen werden in Tiere gewandelt, Stroh wird zu Gold, Wünsche werden Wirklichkeit usw. In Kinderbüchern und Comics geht es auf Reise in andere Zeiten (Abb. 4), historische Kulissen wechseln je nach Gebrauch, Figuren mutieren zu Halbwesen zwischen Mensch und Tier (Abb. 15), Objekte werden verlebendigt. Verwandlungsprozesse in der Natur können im Sachunterricht aufgegriffen werden – von der Raupe zum Schmetterling, vom Keimling zur verwelkten Pflanze. Solche und ähnliche Themen können auch als musikalische Umsetzung in eine Klanggeschichte münden (vgl. Geck, S. 42) oder als Schattenspiel realisiert werden (vgl. K+U 168).

Literatur:

- Bettelheim, Bruno: Kinder brauchen Märchen. Stuttgart 1981.
Die Erfindung der Natur. Katalog Sprengel-Museum Hannover 1994.
Escher, Maurits Cornelis: M. C. Escher. Köln 1993.
Geck, Martin: Singt und spielt. Bielefeld 1991.
K+U 168/1992: Schattenspiel.
Meuris, Jacques: René Magritte. Köln 1990.
Otto, Gunter: Über Phantasietätigkeit in Kinderzeichnungen, im Alltag, in der Schule und in der Kunst. In: Duncker, Ludwig u. a. (Hg.): Kindliche Phantasie und ästhetische Erfahrung. Ulm 1990.
Spies, Werner (Hg.): Max Ernst. Ausstellungskatalog. München 1991.

KUNST + UNTERRICHT

MATERIAL

PRIMARSTUFE

CONSTANCE KIRCHNER / JOHANNES KIRSCHENMANN

Abb. 1:
Max Ernst (1891–1976):
Kampf der Fische, 1917.
Aquarell auf Papier,
21,7 x 14,5 cm.
Privatsammlung

Zwei fliegende «Fische» sind in einen Luftkampf verwickelt. Vor dem blauschwarzen Nachthimmel ist ein hellblaues Flugzeug zu erkennen, das über ein bereits abgestürztes hinwegfliegt. Das Flugzeug in der Luft hat die großen Augen eines Insekts, die von schwarzen Linien durchzogen sind, so als wären die Augen grausam durchbohrt. Am Ende des ersten Weltkrieges, vor etwa 80 Jahren, wurden erstmals Flugzeuge eingesetzt, und Max Ernst, der Maler dieses Aquarells, hat seine Erfahrungen und das im Krieg Erlebte in einem Bild dargestellt. Doch als Künstler verwandelt er phantasievoll die gesehenen Flugzeuge in eine Mischung aus Flugzeug, Insekt und fliegendem Fisch.

Abbildungen können aus urheberrechtlichen Gründen nicht gezeigt werden.

Verwandlungen von Menschen, Tieren oder Gegenständen in etwas anderes begegnen uns in vielen Bereichen: im Märchen, im Comic, in Sagen und Legenden, in Träumen und phantastischen Bildern. Auch Materialien können verwandelt werden: Merkwürdige Gebilde werden zu gespenstischen Figuren oder seltsamen Zeichen ...

VERWANDLUNG

MATERIAL MÄRCHEN

Impressum: Konzeption: C. Kirchner/J. Kirschenmann, Gestaltung: Dellef Grove • © Erhard Friedrich Verlag Velber 1995 • Best.-Nr. 32287 • DM 2,50

Ein altes Märchen erzählt von einem Prinzen, der von einer bösen Hexe in ein häßliches Tier verwandelt wurde. Nur ein schönes Mädchen, das ihn von ganzem Herzen liebt, kann ihn von seinem Zauber erlösen. Eines Tages rettete das schreckliche Tier einem Kaufmann das Leben. Dafür versprach dieser ihm seine schöne Tochter. Die Schöne war zunächst sehr unglücklich, mit diesem scheußlichen Wesen leben zu müssen. Schließlich jedoch bedeutete ihr das gute Herz des Ungeheuers mehr als sein Aussehen. So gestand sie ihm ihre Liebe. Damit wurde aus dem gräßlichen Tier wieder ein hübscher Prinz und sie lebten glücklich und zufrieden.

Anregung:

- Kennst Du andere Märchen, in denen sich Menschen in Tiere oder umgekehrt verwandeln? Schau und lese in Märchenbüchern nach!
- Spielt einzelne Verwandlungsszenen aus verschiedenen Märchen und laßt Eure Mitschülerinnen und Mitschüler raten, um welches Märchen es sich handelt.
- Zeichne Verwandlungsvorgänge, z. B. wie aus dem Frosch ein junger Prinz wird!

Abb. mit freundlicher Genehmigung des Verlages

Abb. 2–3: Illustrationen aus: Fiona Moodie: *Die Schöne und das Tier*. Bohem Press, Zürich 1980.

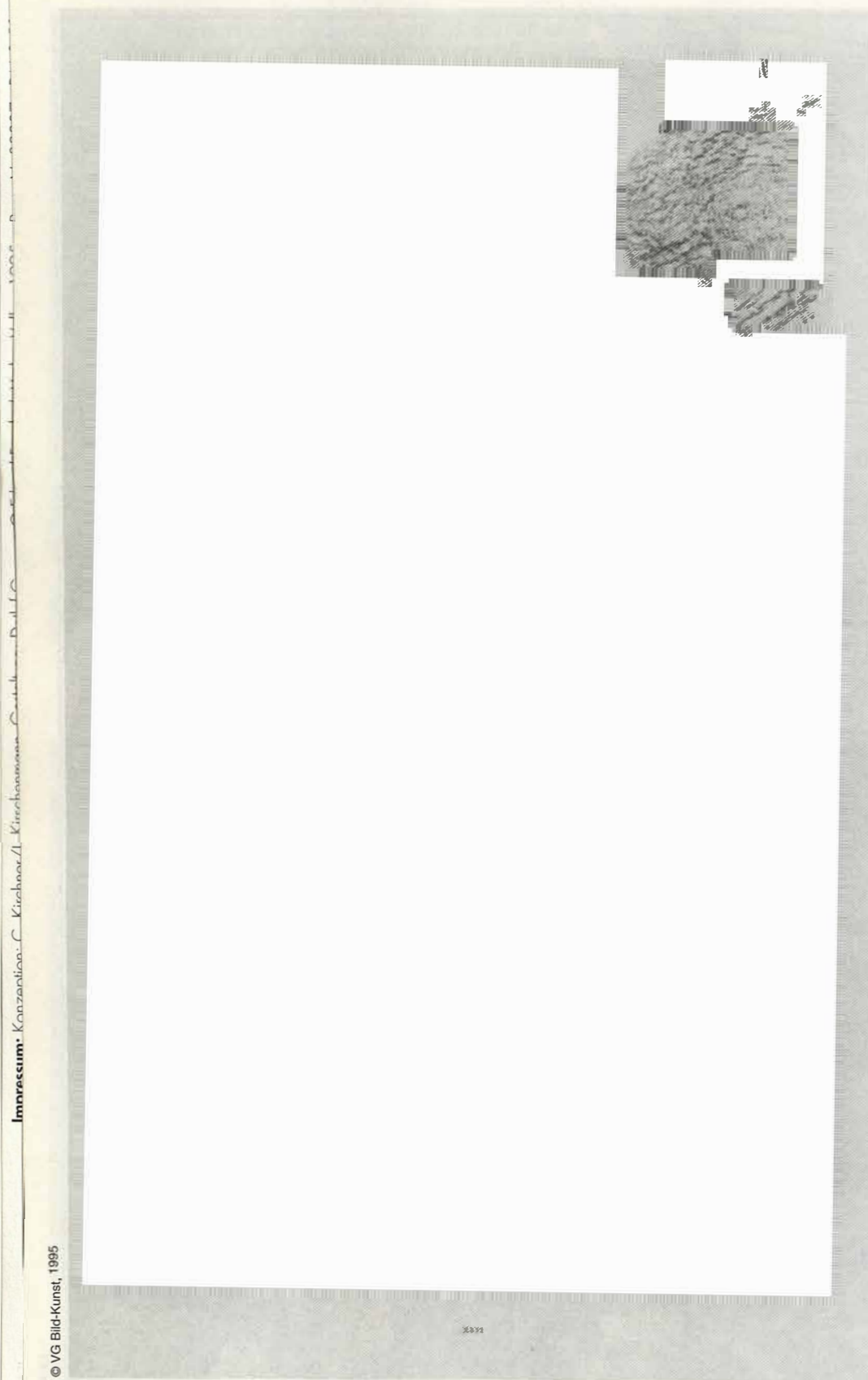
Wiedereinmal geht Goofy auf die Reise in eine andere Zeit: Die Professoren Zapotek und Marlin verfügen in ihrem Museum über eine Zeitmaschine, mit der Goofy und Professor Marlin auf Mission geschickt werden, um Erkundigungen für ein Forschungsvorhaben einzuholen ...

Anregung:

- Wohin werden die beiden wohl geschickt? Erzählt Euch, was Ihr über vergangene Zeiten wißt!
- In welche Zeit möchtest Du gerne reisen? Informiere Dich über diese Zeit. Schau in Sachbüchern und Jugendlexika nach!
- Was erleben Goofy und Marlin? Zeichne weiter!

Abb. 4: Walt Disney: Im Indianerland, S. 133. Lustiges Taschenbuch Nr. 206, Pöbneck 1995.

MATERIAL MERKWÜRDIGE WESEN



Seltsam ist das Gefieder des Vogels
Und auf eine seltsame Weise hat der
Künstler Max Ernst eine Erfindung
gemacht: Eines Abends schaute er
auf den rauhen Holzfußboden sei-
nes Zimmers, und da kam er auf eine
Idee: Mit einem Blatt Papier und
Bleistift konnte er die Maserung des
Holzes abreiben. Dazu legte er das
Papier auf die Holzdielen und strich
mit dem Bleistift darüber. Ganze
Bretter bildeten sich ab. Weil Max
Ernst zu dieser Zeit in Frankreich
lebte, wählte er das französische
Wort für «reiben» und nannte seine
Technik «Frottage». Durch genaues
Überlegen, Auslassen und Anord-
nen verschiedener abgeriebener
Materialien entstanden so außer dem
Vogel viele unbekannte und son-
derbare Figuren.

Anregung:

- Lege ein Blatt Papier auf
raue Oberflächen, Holz, Blät-
ter und andere Materialien.
Reibe jetzt mit einem weichen
Blei- oder Buntstift darüber.
Vergleiche die Zeichnungen mit
denen anderer Kinder. Erklärt
Ihnen gegenseitig, wie Eure
Zeichnungen entstanden sind.
- Versuche, vor dem Durch-
reiben mit einer Umrisslinie eine
Form, z. B. eines Tieres, fest-
zulegen. Diese Form kannst Du
mit unterschiedlichen
«Mustern», die durch das
Durchreiben entstehen, füllen.
Wenn Dir dies bei der Frottage
nicht gelingt, kannst Du auch
durchgeriebene Flächen aus-
schneiden und zu einer Figur
kleben.

Abb. 5: Max Ernst (1891 – 1976): Die Geburt der Turmuhr, 1926.
Frottage, 50 x 32,5 cm. Hannover, Sprengel Museum.

Abb. 6: Germaine Richier (1904 – 1959): *Das Gebirge*, 1956.
Bronze, 184 x 330 cm. Hannover, Sprengel Museum.

Die französische Künstlerin Germaine Richier stellt Insekten und andere Tiere riesig groß in Bronze, einer Metallmischung, dar. So groß wirken die unbekannten Gebilde für den Betrachter fremd, ja sogar bedrohlich. An manchen Stellen der Figuren sind auch menschliche Körperteile zu erkennen. Damit wirken sie besonders gespenstisch.

Wenn Künstlerinnen oder Künstler ihre Arbeit nicht beim Malen oder Zeichnen auf der flächigen Leinwand oder dem Papier ausführen, sondern mit verschiedenen Materialien etwas formen, nennen wir es in der Kunst «Plastik» oder «Skulptur».

Anregung:

- Suche Äste, Zweige und Wurzeln, die Dich an ein Tier erinnern. Du kannst Dir auch aus Draht entsprechende Formen zurechtbiegen. Rühre Dir dann aus Zeitungsschnipseln und Kleister einen Brei aus Pappmaché an. Mit dem Pappmaché kannst Du die Figur ausformen, so, wie Du Dir das Tier vorstellst. Male die Figur nach dem Trocknen an!
- Denke Dir eine spannende, gruselige Geschichte aus, in der solche Phantasiefiguren vorkommen.

Abb. 7–9:
René Magritte
(1878–1967):
Das verzauberte Reich,
1953.
*Bilder aus einer
Wandmalerei*,
4,30 x 71,30 m.
Knokke-Heist/
Le Zoute, Casino.

In den Bildern des belgischen Künstlers René Magritte treffen wir auf eigenartige Wesen in sonderbaren Situationen. Bei genauem Hinsehen entdecken wir komisch-unwirkliche Einzelheiten wie zwei Bäume, die aus großen Blättern bestehen, oder einen Fisch mit menschlichen Beinen. Manches in den Bildern ist wie in der Wirklichkeit, doch vieles ist ganz unwirklich zusammengefügt. Bilder wie im Traum oder in kühnen Phantasien regen unser Nachdenken an. René Magritte gehörte zu den Künstlern, die «surrealistisch» malten. Dieses französische Wort ist zusammengesetzt aus «sur», das heißt «über», und «realistisch», das meint «wirklich». So bedeutet «Surrealismus», über die Wirklichkeit hinauszugehen, also Traumvorstellungen und phantastische Bilder zu malen.

Abb. 10–12: René
Magritte (1878–1967):
Das verzauberte Reich,
1953.
Bilder aus einer
Wandmalerei,
4,30 x 71,30 m.
Knokke-Heist/Le Zoute,
Casino.



Anregung:

- Suche in den Bildern von René Magritte nach Gegenständen, die es in der Wirklichkeit nicht gibt. Erkläre die seltsamen Zusammenstellungen, die uns fremd erscheinen.
- Stell Dir vor, Du läufst durch das verzauberte Reich von René Magritte. Wem begegnest Du? Was erzählen die merkwürdigen Wesen, die Du triffst? Wie fühlst Du Dich auf dem Weg zum Schloß, im Segelschiff oder wenn Du den Löwen entdeckst?
- Erfinde Geschichten zu Deiner Reise durch die verzauberte Welt!
- Zeichne oder male ein Bild, in dem Du verwandelte Gestalten und Dinge miteinander kombinierst.

Abb. 13: Maurits Cornelis Escher (1898 – 1972): *Tag und Nacht*, 1938. Holzschnitt, 39 x 68 cm. Privatbesitz

Der Künstler M. C. Escher nennt seine Arbeiten «Denk»-Bilder. Dies sind Vorstellungen und Gedanken, die ihn beschäftigen und die er uns gerne mitteilen möchte. Im obigen Bild entwickelt sich durch geschickte Zeichnung eines aus dem anderen: Aus grauen, rechteckigen Äckern werden weiße und schwarze Vögel am Himmel. Weiße Formen umgrenzen die schwarzen und umgekehrt. Wie im Spiegelbild fliegt der weiße Schwarm über die Nachtlandschaft, der schwarze über die gleiche Umgebung bei Tag.

Abb. 14:
Maurits Cornelis Escher:
Zeichnende Hände,
1948. Lithografie, 28,5
x 34 cm. Privatbesitz

Nicht handwerkliche Geschicklichkeit will Escher uns vorführen, sondern unser Nachdenken anregen. Wie kommt es, daß die Hände im unteren Bild wie ein lebender Körperteil aus dem Ärmel herausragen und scheinbar das Hemd weiterzeichnen?

Anregung:

- Beachte den Bildtitel der oberen Abbildung: mit welchen zeichnerischen Tricks hat der Künstler Tag und Nacht in seiner Landschaft dargestellt?
- Beobachte genau, wie Escher aus einem weißen viereckigen Feld einen Vogel werden läßt. Ganz langsam verändert er die Form, immer ein bißchen mehr.
- Versuche, eine Figur, z. B. einen Fisch oder ein anderes Tier, aus einer geometrischen Grundform zu entwickeln. Gehe von einfachen Figuren wie Kreis oder Quadrat aus.

Der Flasche wachsen statt Armen und Beinen Messer und Gabel aus ihrem Leib, und was mit einem Katzenkopf anfängt, hat ein Gewehr zum Hals. Der rumänische Künstler Victor Brauner verbindet in seinen Zeichnungen uns bekannte Gegenstände so miteinander, daß in der Verwandlung eine neue, unbekannte Gestalt, halb Mensch, halb Tier, entsteht.

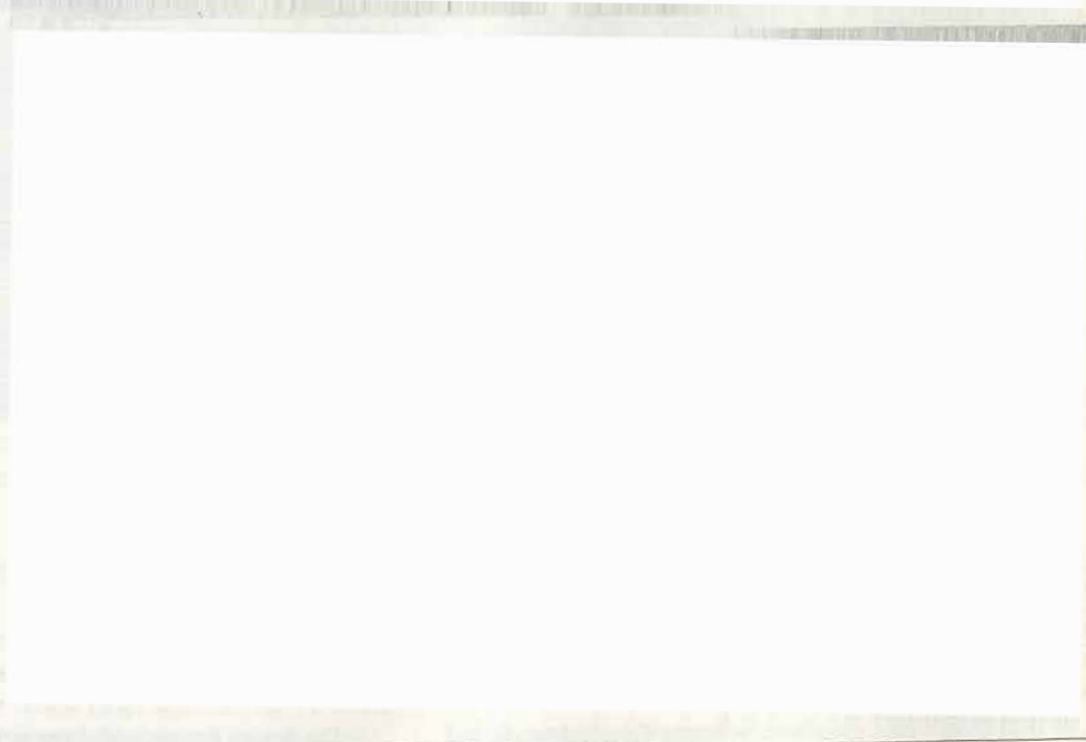
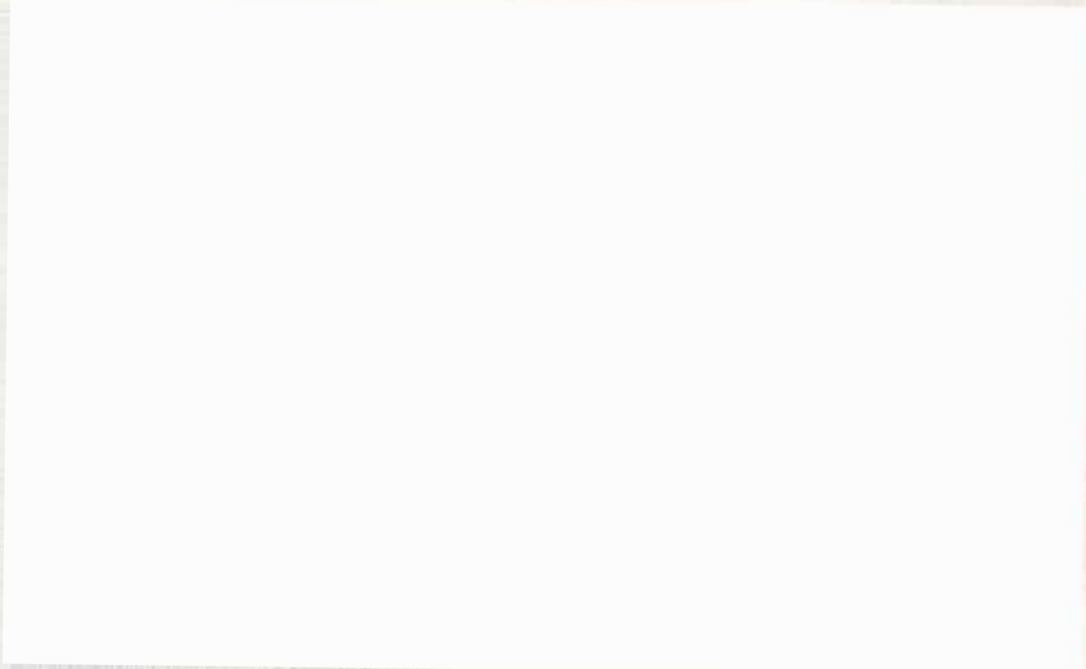


Abb. 15: Victor Brauner
(1903–1966):
*Victor aux Celliers de
Rousset*, 1942.
Bleistift, Farbstifte auf Papier.
Privatbesitz

© VG Bild-Kunst 1995

Anregung:

- Füge in kleinen Zeichnungen einfache Dinge zu einer neuen Figur zusammen. Entwerfe in mehreren Zeichnungen einen Zoo dieser sonderbaren Geschöpfe!
- Ein Over-Head-Projektor auf ein weißes Leintuch gerichtet, beleuchtet Eure Schattenspielbühne. Nun könnt Ihr Euch selbst verwandeln: Legt Messer und Gabel so auf den Projektor, daß sie Arme und Beine darstellen, wenn ein Kind vor der Leinwand steht. Experimentiert mit verschiedenen Gegenständen!
- Ihr könnt auch Verwandlungsvorgänge aus der Natur darstellen: wie aus der Raupe ein Schmetterling wird, eine Pflanze zu wachsen beginnt, blüht und wieder verwelkt sowie vieles mehr!



Abb. 16: Lucas Cranach d. Ä. (1472–1553):
Aktaions Verwandlung, um 1550. Öl auf Holz, 32 x 71 cm.
Darmstadt, Hessisches Landesmuseum

Sieben unbedeckte Frauen tummeln sich unbeschwert im Wasser, doch am linken Bildrand streckt ein Hirsch hilflos seine Vorderläufe in die Luft. Hunde haben sich in ihn verbissen, und eine der Frauen bespritzt ihn – wie zum Überfluß – noch mit Wasser.

Das Bild erzählt eine grausame, seltsame Geschichte, die auf den römischen Sagendichter Ovid zurückgeht: Sie handelt von einem Jäger, Aktaion, der bei der Jagd überraschend und ohne böse Absicht der unberührten Jagdgöttin Artemis mit ihren Freundinnen begegnete. Damit Aktaion sich später nicht rühmen könne, sie, die Göttin, nackt gesehen zu haben, verwandelt sie ihn mit den Wasserspritzern in einen Hirsch. Doch damit nimmt das Schicksal seinen Lauf, denn Aktaions Jagdhunde erkennen ja nicht, daß sie ihren eigenen Herrn angreifen und zerfleischen. (Artemis hatte sich ewige Jungfräulichkeit geschworen, und dies verlangte sie auch von ihren Begleiterinnen. Auch wer sich nur mit Blicken näherte, wurde bestraft.)

Anregung:

- Erkennst Du die Jagdgöttin Artemis? Wodurch unterscheidet sie sich von den anderen Badenden?
- Die jungen Frauen amüsieren sich im Wasser. Fühlen sie sich durch die Aktion am Ufer gestört? Beobachte genau! Folge der Blickrichtung einzelner Personen!
- Beschreibe die Szene am linken Bildrand, wie die Hunde den Hirsch angreifen!
- Versucht, einzelne Figuren oder Figurengruppen, die Ihr im Bild seht, nachzustellen. Laßt andere raten, wen Ihr darstellt!
- Was galt in der Zeit des Malers Cranach wohl als «schön» für Frauen? Wie sollten sie aussehen, um als schöne Frauen zu gelten?
- Lies in einem Lexikon über die Göttin Artemis nach!



Foto: Kurt Haase

Abb. 17: Roelant Savery (1576–1639): Orpheus unter den Tieren, 1610.
Öl auf Holz, 51 x 66 cm. Frankfurt, Städelsches Kunstinstitut

Der Maler führt uns mit diesem Bild mitten in eine griechische Sage:

Orpheus, ein begabter Sänger und Zitherspieler aus der griechischen Geschichte, ist im Mittelgrund des Bildes zu sehen. Viele Tiere nähern sich ihm und lauschen mit gespitzten Ohren seiner schönen Musik. Dromedar, Schimmel, Elefant und Hirsch, sie alle sind Tiere voller Bewegung. Doch die Musik von Orpheus hat sie in andächtige Wesen verwandelt. Selbst die Raubtiere schauen sich nicht nach Beute um, sondern sind von Gesang und Musik verzaubert. Selbst die Bäume neigen sich zu ihm.

Savery gelang ein Bild, das ganz dem Geschmack seiner Zeit entsprach: Er wollte Tiere und Pflanzen möglichst genau darstellen. Die fremden, exotischen Tiere konnte er im Zoo studieren, die heimischen sah er in freier Wildbahn. Vielleicht hatte er auch Zeichnungen anderer Künstler gesehen. An den Bäumen kann man erkennen, daß der Maler Savery Orpheus und die Tiere in eine Landschaft nördlich der Alpen versetzt hat.

Anregung:

- Kennst Du alle Tiere, die sich im Bild versammelt haben?
- Male ein eigenes Bild, in dem Tiere oder Menschen friedlich zusammen sind, die sich in Wirklichkeit oft gar nicht friedlich verhalten.

Abb. 18: Max Ernst (1891 – 1976): *Die Versuchung des Heiligen Antonius*, 1945. Öl auf Leinwand, 108 x 128 cm.
Wilhelm Lehmbruck Museum, Duisburg

Der Heilige Antonius zog als Einsiedler in die Wüste, um sich dort ganz seinem Glauben hinzugeben. Doch er wurde, so lautet die Geschichte, vielen Anfechtungen und Versuchungen durch den Teufel und böse Geister ausgesetzt: «Der Teufel erschien ihm als Riese, als schwarzes Kind oder in Begleitung verführerischer Frauen. Andere Geister kamen in häßlichen Tiergestalten und drohten, ihn zu zerreißen. Auch Goldklumpen und silberne Schüsseln erschienen vor seinen Augen, um ihn durch die Begierde nach Reichtum zu verführen» (Krauss, Heinrich/Uthemann, Eva: Was Bilder erzählen, München 1987, S. 361).

In diesem Gemälde schildert Max Ernst einen schlimmen Alptraum des Heiligen Antonius. Nicht nur die Geister in Gestalt gruseliger Tiere bedrohen ihn, auch die umgebende Landschaft nimmt menschen- und tierähnliche Formen an.

Anregung:

- Beschreibe die grausigen Ungeheuer. Gib ihnen Namen, die ihrem Aussehen entsprechen!
- Wenn Du Farbe auf ein Papier oder eine Glasplatte tropfst, einen anderen Bogen Papier darüberlegst und wieder abziehst, entstehen seltsame Formen. Daraus kannst Du durch Weiterzeichnen oder Hineinmalen gespenstische Figuren und Landschaften entwickeln!
- Male einen Traum – es muß ja kein Alptraum sein!